# PHANTASY STAR II™

## 還(かえ)らざる時(とき)の終(お)わりに

取扱説明書

このたびはメガドライブカートリッジ「ファンタシースターII」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

もくじ



# PHANTASY STAR II™

## 旅立ちの前に

ようこそ！
「ファンタシースターII」の世界へ。
今から、あなたは
1000年の時を越えた
ＳＦファンタジーの旅へと出発します。
まずは、この壮大な舞台と
そこであなたを待つ人々を
ご紹介しましょう。

アリサ——アルゴル太陽系の平和を取りもどすために戦った勇気ある少女。この「ファンタシースターII」は、彼女の活躍がすでに伝説となった、1000年後のものがたりである。

アルゴル太陽系第二惑星モタビア星は、かつて砂漠ばかりの荒れはてた惑星であった。しかし、いつのころからか、マザーブレインと呼ばれる巨大コンピューターがもたらされ、今では緑豊かな惑星へと変貌を遂げていた。
マザーブレインが気象や食料生産を緻密に管理しているため、人々は、物質的に何ひとつ不自由のない生活を送ることができた。そんな平和な暮らしは、これからも永遠に約束されているかのように思えた……。

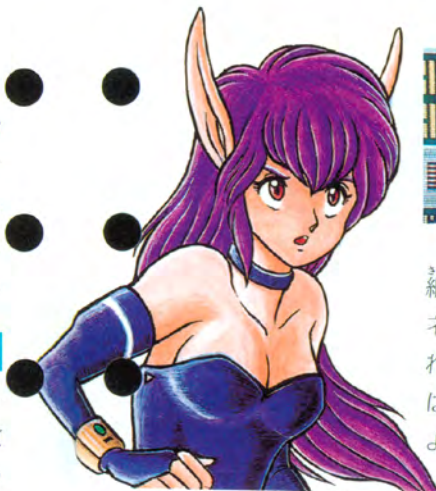
ところが、数年前から異常なできごとが起こり始めた。今までに見たこともないようなバイオモンスター（悪性生物）が大発生し、人々を襲い、農作物を食い荒らし始めたのである。なぜバイオモンスターが発生したのか、また、どうすれば取り押さえることができるのか——戦いを忘れ、平和に慣れきった人々は驚き、絶望にうちひしがれるだけで、なすすべを持たなかった。
だが、そんな中にも、ごくわずかだが、戦う意志と誇りを忘れぬ戦士たちがいた。そのひとり、モタビア州政府のエージェントの青年は、異変の謎を追い、再び平和を取りもどすために旅立った。
彼を待ち受けるものは、いったい何か？
そして、アルゴル太陽系に秘められた謎を解くものは?!

## 登場人物

このものがたりには、主人公をふくめて8人の人物が登場します。あなたは主人公となって旅をしていきますが、途中で仲間を加えることができます。ただし、いっしょに旅をできるのは主人公とネイをふくめて4人まで。主人公とネイ以外のメンバーは組み直すことができます。

### 主人公

モタビア州政府のエージェントです。10歳のとき、宇宙船の事故で両親をなくしましたが、同乗していた自分は奇跡的に助かりました。それからはたったひとりで生きてきましたが、最近ではネイという名の少女をひきとって、妹として育てています。

だれに教わったわけでもないのですが、剣をとって戦えば、何者にもひけをとりません。正義感の強い青年です。

### ネイ

バイオモンスターと人間の細胞をかけあわせて生まれたネイは、行く先々でいじめられ、ものごころついたときには、モタビア星の荒野をさまよっていました。

主人公と出会った7か月前にはほんの小さな子どもでしたが、人間では考えられないようなスピードで成長し、美しい少女になりました。特殊な武器や防具しか使えませんが、兄思いのとてもよい子です。

### ハンター（ルドガー）

モタビア州政府の元軍人です。バイオモンスターに妻と娘を殺されてから軍をやめ、バイオモンスターを倒す、雇われハンターになりました。

元軍人のため、扱えない銃はほとんどありません。冷静沈着で、めったに笑ったりしませんが、心の温かい男です。

## 医者 (アンヌ)

自分の命をけずってでも仲間を助けたいと願う、心やさしい女性です。傷をいやしたり、毒の治療をするのがとてもうまく、そういったテクニックもどんどん覚えていきます。ただし、メスや薬品以外はほとんど使えず、体もあまり強くないので、注意してあげましょう。

## 学者 (ヒューイ)

モタピア大学の若き研究者です。弱い動物や植物がバイオモンスターに殺されることに心を痛めている、純粋な青年です。非常に頭がよく、生物や薬品のことをくわしく知っています。生物に効くテクニックもすぐに覚えていきますが、あまり強力な武器は使えません。

## カウンタハンター (アーミア)

ハンターの中には、雇い主を脅したり、街を襲う悪いハンター

もたくさんいます。カウンタハンターとは、そんな悪いハンター狩りのプロのことです。

幼いころからひとりぼっちで生きてきたため、見かけはコワイおねえさんですが、本当は心やさしい女性です。でも、刃物を持たせると、コワイおねえさんになります。

## ジャンク屋 (カインズ)

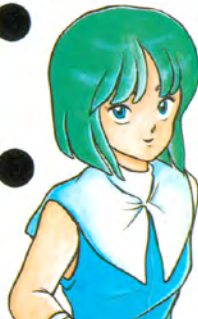
メカの壊し屋です。昔は不良少年でしたが、バイオモンスターに苦しむ人々を見て、長く眠っていた正義感に火がつきました。

学校をさぼってはいたものの、メカの知識ではだれにも負けません。そのため、メカに効くテクニックを覚えていきます。心の中ではネイにひかれている、熱血純情青年です。

## どろぼう (シルカ)

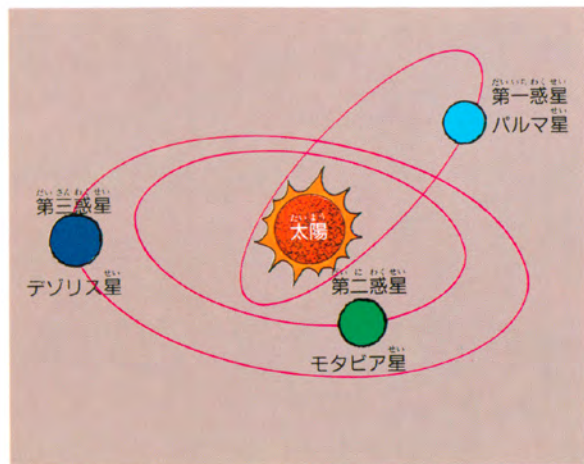
「わたしは　かぜのシルカ。なにものにもとらわれない」が口癖。大金持ちのひとり娘ですが、いつのころからか盗み癖のついてしまった、いけない女性です。

ときどきふっといなくなりますが、そのあとで彼女のアイテムを調べると、盗品があるかもしれません。盗みはいけないことですが、彼女にお説教をしても聞き入れようともしません。しかたがないので、みんな見て見ぬふりをしています。

## 旅の舞台

このアルゴル太陽系には、3つの惑星があります。

第一惑星のパルマ星は、文明と政治経済の中心地。この太陽系を動かすニューエリートたちが住んでいます。

第二惑星は、このものがたりの出発地であるモタビア星です。マザーブレインによって緑豊かな惑星へ生まれ変わり、今では、アルゴル太陽系の食料の供給地となっています。

そして、第三惑星のデゾリス星。ここは、ラコニア鉱脈を有していたことで、一時は活気のあった惑星です。しかし、数年前の坑内事故以来、再び、荒涼たる氷原の広がる惑星になってしまいました。

各惑星の軌道は1000年の間に大きく変化し、現在は、太陽から近い順に、パルマ星、モタビア星、デゾリス星となっています。

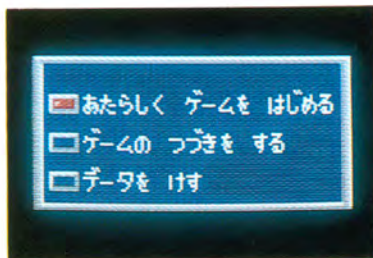


PHANTASY STAR II™

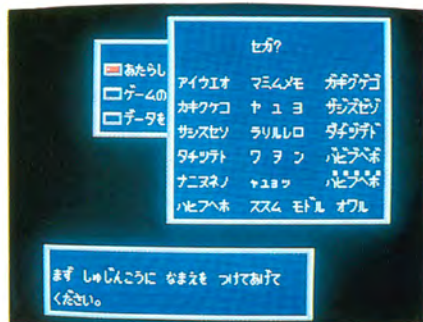
## 冒険者たちに告ぐ

あなたが足を踏み入れた、未知の世界。
そこには、多くの謎と
恐ろしい敵が待ち受けています。
しかし、この世界での掟に従い、
勇敢に戦い抜けば、長く苦しい旅にも
終わりの日が訪れることでしょう。
勇気と知恵ある者の前だけに
道はひらけるのです。

# ゲームの始め方

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、右のようなウィンドーが出ます。

## あたらしく ゲームを はじめる

最初からゲームを始めるときは、このコマンドを選びます。Cボタンを押すと、次のような画面に変わります。

4文字以内で、名前をつけましょう。それが、このゲームの主人公の名前となります。

### ■名前のつけ方

1. 方向ボタンで文字を選び、Cボタンを押します。
   ☆文字と文字の間をあけるときは、ススムを選び、Cボタンを押します。
   ☆選んだ文字を取り消すときは、Bボタンを押します。または、モドルを選び、Cボタンを押します。
2. 名前をつけたら、オワルを選び、Cボタンを押します。



## ゲームの つづきを する

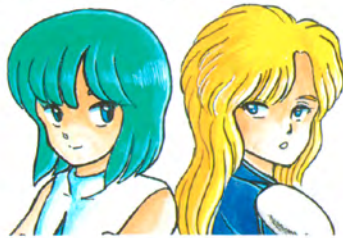
進行中のゲームをセーブ(保存)してあれば、その続きから始めることができます。

以前の続きからゲームを始めるときに、このコマンドを選んでください。Cボタンを押すと、右のようなウィンドーが出ます。

番号を選び、Cボタンを押してください。

### ■セーブの方法

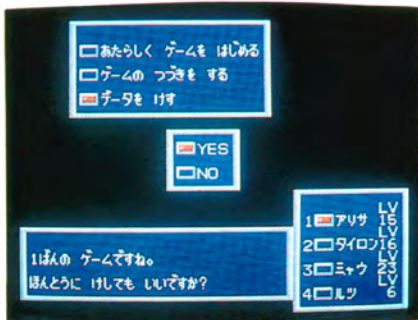
旅の途中でゲームをやめるときには、街のデータメモリーに行き、現在の状態を記憶させましょう。

1. 何番にセーブするか選び、Cボタンを押します。
2. 選んだ番号のファイルに名前をつけます。名前のつけ方は、12ページを見てください。

## データを けす

このゲームでセーブできるデータは4つまでです。それ以上セーブするときには、今までのデータを消してください。

セーブしてあるデータを消すときに、このコマンドを選び、Cボタンを押します。

番号を選び、Cボタンを押すと、データを消すことができます。

☆1度消してしまったデータは、2度と元にもどりません。データを消すときは、気をつけて!!

## 操作方法

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

**■スタートボタン**

ゲームをスタートさせるときに使います。

**■方向ボタン**

主人公たちを上下左右に移動させます。街の中では、建物の前で方向ボタンを上に押すと、中に入れます。

画面にウィンドーが出ているときは、コマンドを選ぶために使います。

**■Aボタン**

街の人と話をするときや、目の前のものを調べるときに使います。

画面にメッセージが出ているときにこのボタンを押すと、メッセージの続きが表示されます。

**■Bボタン**（キャンセルボタン）

選んだコマンドをキャンセルするときなどに使います。

**■Cボタン**（決定ボタン）

選んだコマンドを決定するときに使います。

## 移動時のコマンド

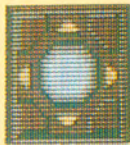
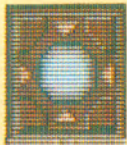
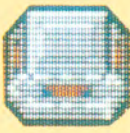
主人公たちの旅は、モタビア星の首都パセオから始まります。主人公たちは、街の中や街の外、建造物の中などを移動できますが、歩けるところは限られています。実際に歩いて確かめながら、旅をしていきましょう。

## 街の人々と話をしよう

街にはたくさんの人がいます。話をしてみると、思いがけないことがわかるかもしれません。話をしたい人の方を向いてAボタンを押すと、話ができます。

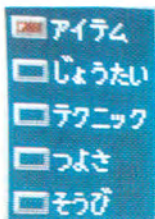
### 建造物の中では

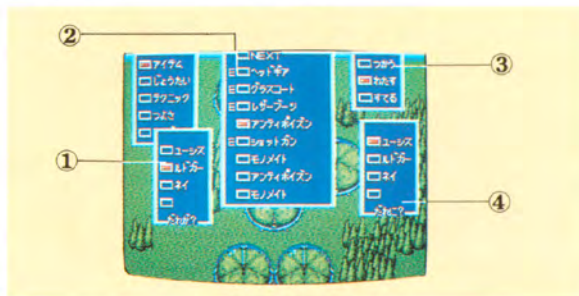
街の外には塔や研究所などの建造物があり、内部は複雑な立体迷路になっています。ここでは上下の移動にシューターを使います。シューターの上に乗ると自動的にほかの階へ移動できます。

また建造物の中にはコンテナや宝箱があります。鍵がかかっていなければ、Aボタンで開けることができます。さて、中には………？

上り用シューター　下り用シューター

コンテナ　宝箱

## コマンドの使い方を覚えよう

移動しているときにCボタンを押すと、右のようなウィンドーが出ます。

方向ボタンでコマンドを選び、Cボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます。（Bボタンを押すと、キャンセルできます。）

## アイテム

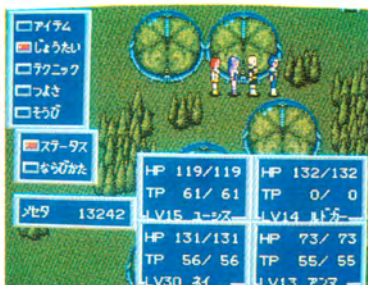
持っているアイテムを使ったり、渡したり、捨てるときに、このコマンドを選びます。

①このコマンドを使う人を選びます。

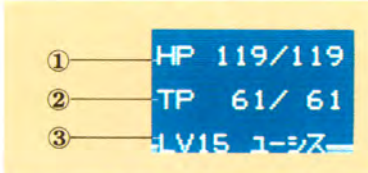
②その人が持っているアイテムのリストです。主人公たちは、ひとり16個までアイテムを持つことができます。まだリストがあるときにはＮＥＸＴの表示が出ています。ＮＥＸＴを選べば、別のリストに変わります。また、現在装備しているアイテムにはEの文字がついています。

③アイテムを「つかう」のか「わたす」のか「すてる」のか選びます。

④「わたす」ときには、渡す相手を選びます。

## じょうたい

主人公たちの体の状態を調べたり、ならび方を変えるときに、このコマンドを選びます。

### ■ステータス

主人公たちの体の状態と、現在持っているメセタ（この世界の通貨）の合計金額が表示されます。

①ＨＰ：生命力。左が現在のＨＰ、右が最大ＨＰです。現在のＨＰが０になると、死んでしまいます。

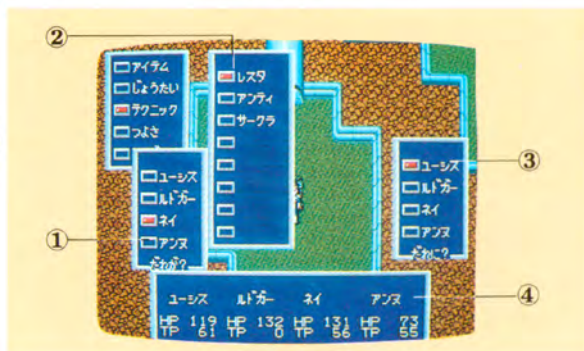
②ＴＰ：テクニカルパワー。左が現在のＴＰ、右が最大ＴＰです。テクニックを使うごとに減っていき、現在のＴＰが０になると、テクニックが使えなくなります。

③ＬＶ：現在のレベル。経験を積むとレベルが上がり、能力の数値も増えていきます。（能力については、20ページを見てください。）

### ■ならびかた

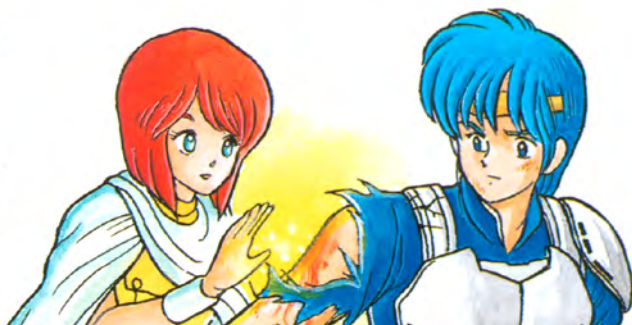
主人公たちのならび方を変えることができます。先頭になる人から順に選びます。前にいる人は、敵の攻撃を受けやすくなります。ＨＰの少ない人や力の弱い人は、うしろにしてあげましょう。

## テクニック

テクニックを使うときに、このコマンドを選びます。主人公たちは、経験を積み、レベルが上がるにしたがい、いろいろなテクニックを覚えていきます。（テクニックの種類は34～42ページを見てください。）

①テクニックを使う人を選びます。

②使いたいテクニックを選びます。

③テクニックの種類によっては、だれに使うか選ぶことがあります。そのときは、このウィンドーでテクニックを使う相手を選びます。

④主人公たちの現在のＨＰやＴＰが表示されます。

## つよさ

主人公たちの強さを調べるときに、このコマンドを選びます。強さを調べたい人を選んでください。

①レベル(ＬＶ)や経験値(ＥＸＰ)が表示されます。主人公たちは、経験を積むとレベルが上がります。レベルが上がると、それぞれの能力も高くなっていきます。
②ＨＰとＴＰが表示されます。
③現在装備しているアイテムが表示されます。
④現在の能力が表示されます。

**たいりょく**：体力が上がると、最大ＨＰが増え、より多くのダメージに耐えられるようになります。

**せいしんりょく**：精神力が上がると、最大ＴＰが増え、より多くのテクニックが使えるようになります。

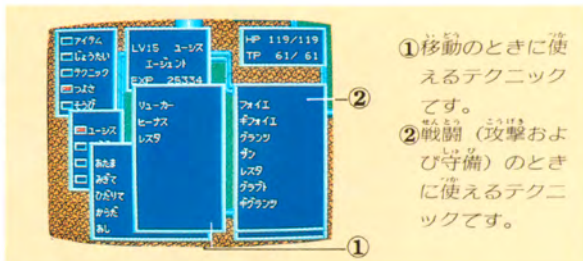
**すばやさ**：この数値が上がると、戦闘中によりすばやく動けるようになります。

**こううん**：幸運の数値が上がると、テクニックを使ったときの効果が高くなります。

**きようさ**：この数値が高いほど、器用であることを表しています。器用な人ほど、武器を持って敵と戦ったときに、より多くのダメージを与えることができます。

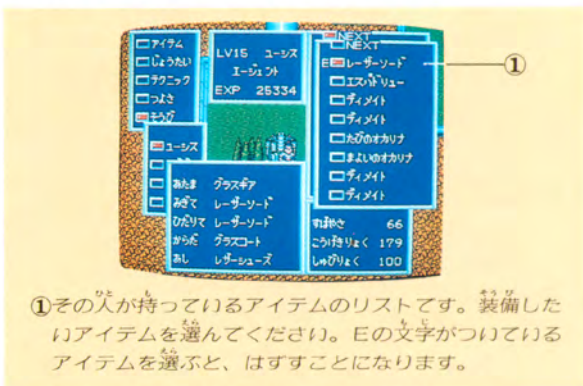
**こうげきりょく**：この数値が高いほど、敵により多くのダメージを与えることができます。より強力な武器を装備すると、攻撃力は高くなります。

**しゅびりょく**：この数値が高いほど、敵から受けるダメージが少なくなります。より強力な防具を装備すると、守備力は高くなります。

さらにＣボタンを押すと、今まで覚えたテクニックが表示されます。

①移動のときに使えるテクニックです。
②戦闘（攻撃および守備）のときに使えるテクニックです。

## そうび

武器や防具は持っているだけでは役に立ちません。

武器や防具を装備するときに、このコマンドを選びます。装備する人を選んでください。

①その人が持っているアイテムのリストです。装備したいアイテムを選んでください。Ｅの文字がついているアイテムを選ぶと、はずすことになります。

普通は、右手に武器、左手に防具を装備しますが、武器によっては、両手に装備して使うものもあります。また、左右の手にそれぞれ武器を装備すると、一度に２回攻撃できます。左右の手にそれぞれ防具を装備すると、守備力は高くなりますが、攻撃できなくなります。

## 戦闘時のコマンド

主人公たちは、数々の戦いを乗り越え、平和を勝ち取らねばなりません。

街から一歩外に出たとたんに、たくさんのバイオモンスターが襲ってくるでしょう。そういった敵を倒すたびに経験値が上がり、より強い敵と戦えるようになるのです。また、報酬としていくばくかのメセタを手に入れることもできます。

敵と出会うと、自動的に右のような画面に変わります。

①今、出会っている敵の名前です。

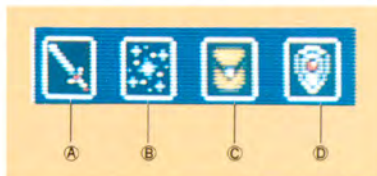
②主人公たちが敵に与えたダメージの合計が表示されます。回復能力のある敵の場合は、その敵の回復したHPも表示されます。

③主人公たちの体の状態や、行動マークが表示されます。敵の特殊攻撃を受けると、状態が変わります。

どく：敵の毒を受けていることを表しています。
まひ：体が麻痺し、しばらくの間、動けません。
ねる：催眠波を受け、しばらくの間、寝ています。
しに：敵の攻撃に倒れ、死んでしまったことを表しています。

### ■行動マークの種類

③のウィンドーでは、主人公たちの戦闘時の行動を、次のような4種類のマークで示しています。このマークは、「めいれい」のコマンドを使って変えることができます。（くわしくは24ページを見てください。）

Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ

Ⓐ**戦闘**：敵と戦うためにスタンバイしていることを表しています。ただし、武器を何も装備していないときには、このマークを選ぶことができません。

Ⓑ**テクニック**：テクニックを使います。

Ⓒ**アイテム**：アイテムを使います。

Ⓓ**防御**：敵の攻撃を防御します。戦うことはできません。

## コマンドの使い方を覚えて、戦おう

敵と出会うと、画面に右のようなウィンドーⓐが出ます。方向ボタンでコマンドを選び、Cボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます。

### ■たたかう

敵と戦うときに、このコマンドを選びます。主人公たちは、マークで表示された行動をとります。

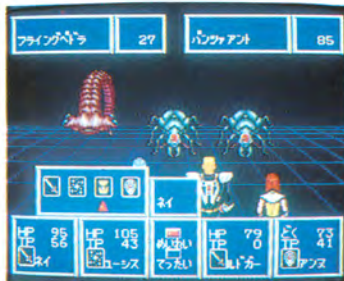
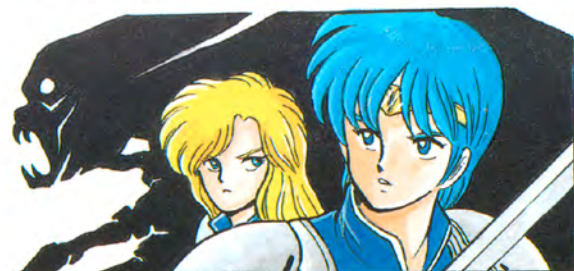
### ■さくせん

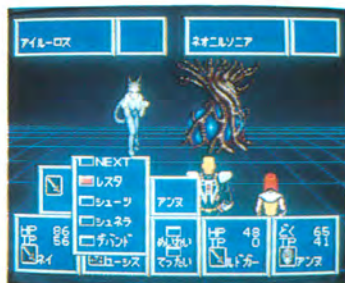
主人公たちの行動を変えたり、敵から逃げるときに、このコマンドを選びます。Cボタンを押すと、ウィンドーⓑに変わります。

ウィンドー@で「さくせん」を選ぶと、右のようなウィンドー⑥に変わります。

方向ボタンでコマンドを選び、Cボタンを押すと、そのコマンドを使うことができます。（Bボタンを押すと、ウィンドー@に変わります。）

## ■めいれい

主人公たちの行動を変えることができます。行動を変える人を選ぶと、画面に4種類のマークが表示されます。どの行動をとるのか選んでください。

敵が2グループいるときに、戦闘または敵に使うテクニックを選んだ場合は、どちらの敵グループを相手にするのか選んでください。

テクニックやアイテムを選ぶと、リストが表示されます。使いたいテクニックやアイテムを選んでください。

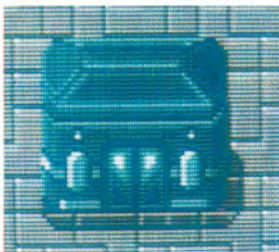
味方に使うテクニックおよび薬品を選んだときは、使う相手を選びます。

主人公たちの行動をすべて変更し終わったら、ウィンドー@で「たたかう」を選び、戦闘開始となります。

## ■てったい

やむをえず敵から逃げ出すときに、このコマンドを選びます。ただし、いつでも逃げ出せるとは限りません。

> 戦闘のときは常に、主人公たちの行動マークに注意してください。放っておくと、死ぬまで戦ったり、ずっと防御しつづけることになってしまいます。

# 街の中の建物

この世界には、モタビアの首都パセオをはじめ、たくさんの街があります。街の中の建物では、情報を集めたり、買い物をしたり、治療を受けることができます。

## 主人公の家

旅の出発点となるところです。主人公と同じ思いの人々が、噂を聞いて訪ねてくることがあります。遠い旅から帰ってきたときには、寄ってみてください。

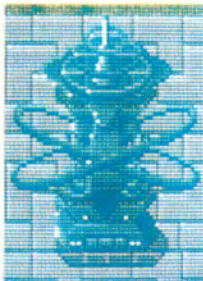
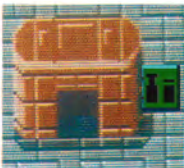
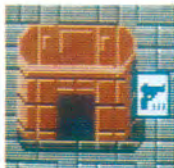
また、仲間の強さを調べたり、メンバーを組み直すこともできます。

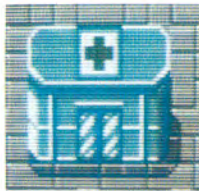
## セントラルタワー

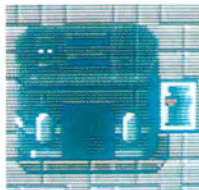
モタビア星の首都パセオにあります。セントラルタワーの中には、友だちの部屋(オフィス)とライブラリ(図書館)があります。

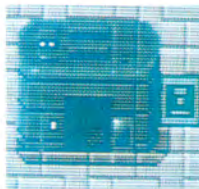
**友だちの部屋**:旅の荷物を持ちきれなくなったときは、友だちを訪ねましょう。いやな顔ひとつせずに、荷物を預かってくれます。

**ライブラリ**:この惑星のいろいろなことを教えてくれます。きっと役に立つ情報が得られることでしょう。

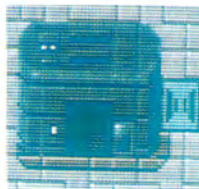
## 店

道具屋、武器屋、防具屋などがあり、旅に必要なアイテムを売っています。街によって売っているものが違います。

道具屋

武器屋

防具屋

## 病院

戦いで傷ついた体を治療し、HPやTPを元通りにしてくれます。また、毒の治療もできます。元気になって旅を続けてください。

## クローン・ラボ

不幸にも仲間が死んでしまったときは、ここで、その人の記憶や経験を再生したクローンを作ってくれます。ただし、生きた人間のクローンを作るのは、法律で禁止されています。

## データメモリー

主人公たちの旅のデータを記録するところです。旅を途中でやめ、セーブするときに行ってください。

また、主人公たちがレベルアップするために必要な経験値を教えてくれます。

## テレポート・サービス

街と街の間をスピーディーに移動できます。

かつて人々は、街と街の間を移動するために、乗り物を使っていました。しかし、100年前にこのテレポート・サービスが開設されてからは、物質転換装置により移動できるようになりました。なお、この装置は、その人が街の風景を思い出すことによって作動するため、行ったことのない街へ移動することはできません。

このほかにも、街の中にはいろいろな建物があります。初めて訪れた街では、あちこち歩き回ってみましょう。

主人公たちが旅を続けていくためには、さまざまなアイテムが必要となるでしょう。この世界には120種以上のアイテムがありますが、ここでは、そのいくつかを紹介します。

## 道具

オカリナと薬品は、１回使うとなくなります。

### オカリナ

#### たびのオカリナ

←街から遠く離れたところで傷つき、一歩も進めなくなったら、このオカリナを吹いてみましょう。今までいた街へもどることができます。ただし、立体迷路の中では使えません。

#### まよいのオカリナ

→立体迷路の中で迷ったときに使うと、外へ出ることができます。

#### しのびのオカリナ

←このオカリナを吹くと、しばらくの間、弱い敵に出会わなくなります。旅を急ぐときに使いましょう。



### 薬品

#### モノメイト

←傷ついた体をいやしてくれます。たいていの道具屋で売っています。さらに強力なデイメイトやトリメイトなどもあります。

#### アンティポイズン

→バイオモンスターの中には毒を持ったものがいます。毒を受けていると、レスタ系のテクニックを使っても、体力は回復しません。そんなときには、この薬品で毒を消しましょう。(アンティ系のテクニックを使っても、毒を消すことができます。)

## 武器

武器には、片手に装備するものと、両手に装備するものがあります。防具との組み合わせを考えて、装備してください。中には、特別な人しか装備できない武器もあるので、店の人の言うことをよく聞いて、買いましょう。

#### ダガー

←細い剣。敵の急所を切りつければ、ナイフよりも大きな効果を発揮します。

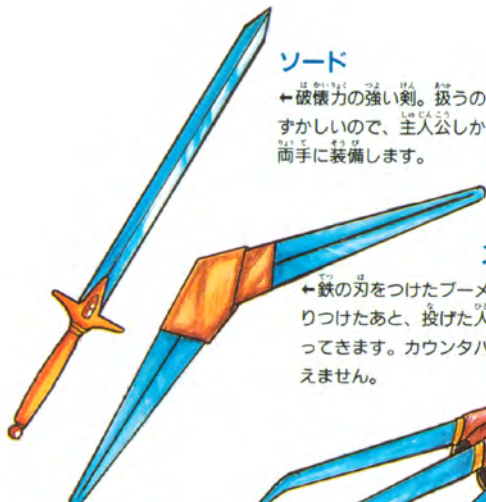
#### メス

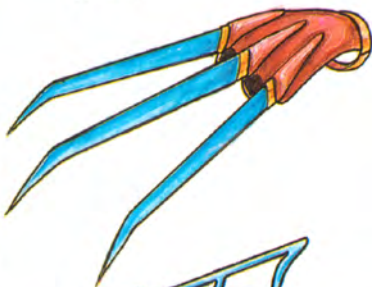
←本来は医療用ですが、医者や学者は武器として使えます。

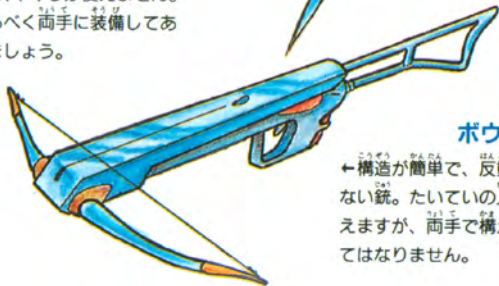
#### ナイフ

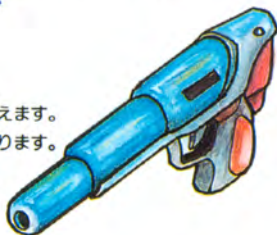
←護身用の武器。軽いので、ほとんどの人が使えます。

### ソード

←破壊力の強い剣。扱うのがとてもむずかしいので、主人公しか使えません。両手に装備します。

### スライサー

←鉄の刃をつけたブーメラン。敵を切りつけたあと、投げた人の手元にもどってきます。カウンタハンターしか使えません。

### スチールクロー

→鉄でできた爪。敵の弱い部分を引き裂く恐ろしい武器で、ネイしか使えません。なるべく両手に装備してあげましょう。

### ボウガン

←構造が簡単で、反動も少ない銃。たいていの人が使えますが、両手で構えなくてはなりません。

### サイレントショット

→麻酔薬を発射する銃。医者だけが使えます。ほかにも薬を発射する銃はいくつかあります。毒薬を発射するポイズンショットや、強酸を発射するアシドショットは、医者と学者が使える武器です。



## 防具

防具には、頭、右手、左手、体、足に装備するものがあります。攻撃力と守備力のバランスを考えて、装備してください。特別な人しか装備できない防具もあります。

### ヘッドギア

←革でできたバンド。頭につけると守備力が少し高くなります。ほとんどの人が装備できる手軽な防具です。

### クラウン

↓女性が頭に装備する防具。軽く、しかもかなりの守備力があります。美しい彫刻が、ほどこしてあります。

### リボン

↑ネイがつけると守備力が高くなります。美しい織物で作られています。

### カーボンスーツ

←モタビア星の人々の日常着。守備力はほとんど上がりませんが、値段の安い防具です。ネイだけは、この服を着るのをいやがっています。

### カーボンベスト

↓炭素繊維でできた服。ベスト類はネイのお気に入りです。

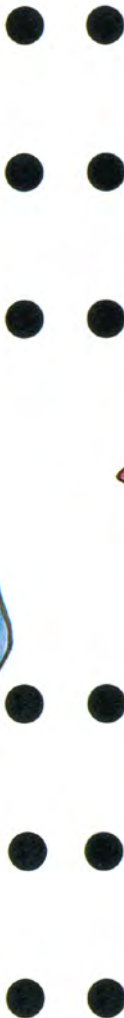
### グラスマント

↑グラスファイバーでできたマント。マント類は女性用に作られています。さらに強力なマントとして、フィプリラと呼ばれるものがあります。

### グラスコート

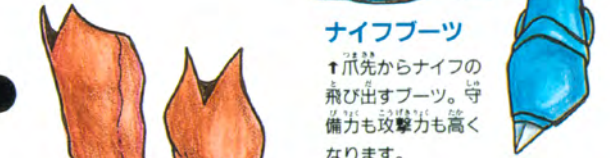
→グラスファイバーでできたコート。敵の毒や、酸から身を守ります。コート類は男性用に作られています。

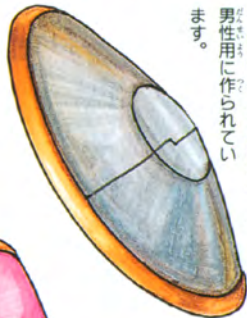
### アーマー

↓いわゆる鎧です。重いので、だれもが装備できるとは限りません。さらに強力な鎧としてハーニッシュと呼ばれるものがあります。また、袖のついていない鎧をチェストと呼びます。

### エスパドリュー

↑素足にはく、布でできた軽い靴。ネイのお気に入りです。

### ナイフブーツ

↑爪先からナイフの飛び出すブーツ。守備力も攻撃力も高くなります。

### レザーシューズ

↑モタピア星の人々が普段はいている靴。ほとんどの人が装備できますが、守備力はあまり高くありません。

### カーボンシールド

←最も値段の安い盾。値段の割に、かなり高い守備力があります。シールド類は男性用に作られています。

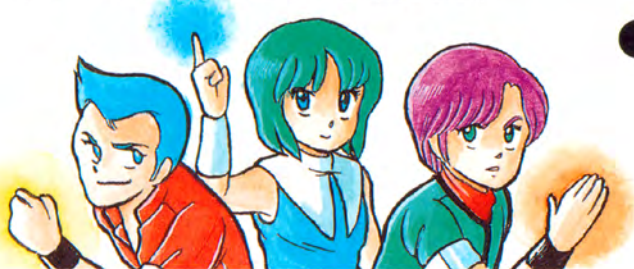
### カーボンエーメル

←女性がシールドの代わりに使う防具です。軽く、小さく作られています。

たいていのアイテムは店で売っていますが、ほかにも手に入れる手段があるはずです。旅を続けながら必要なアイテムをそろえていきましょう。

また、使い方のわからないアイテムは、装備して調べてみるといいでしょう。

## テクニック

アルゴル太陽系では、ごくまれに、特殊な力を持った人々が生まれます。そうした力は、トレーニングによってコントロールできるようになり、工業や医療に役立ってきました。しかし、使い方をまちがえると、恐ろしい攻撃テクニックにもなってしまいます。また、これらのテクニックは使うたびにＴＰを消費します。

### 攻撃テクニック

#### フォイエ系

空気中の酸素を、敵のまわりに集めて発火させるテクニック。本来は医療用として、酸素吸入のために開発されたものです。

フォイエ：このテクニックを使うと、敵の体は燃えあがります。

ギフォイエ：フォイエよりもさらに強力なテクニック。金属ですら燃えあがると恐れられています。

ナフォイエ：フォイエ系の中では最も威力があり、ほとんどの敵は、あとかたもなく燃え尽きてしまいます。

#### ザン系

大気中に真空の部分を発生させるテクニック。本来は工業用として開発されたものです。

ザン：空気を急激に移動させることにより、大気中に真空の部分を発生させ、敵を切りつけます。

ギザン：ザンよりもさらに強力なテクニック。敵の体をずたずたに切り刻みます。

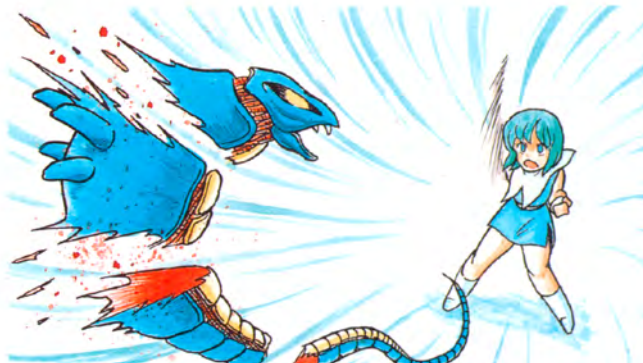
ナザン：ザン系の中では最も威力があり、敵の体は砕け散ります。

#### グラブト系

瞬間的に強い重力波を発生させるテクニック。本来は工業用、物理学実験用に開発されたものです。

グラブト：敵を押しつぶすことができます。

ギグラブト：グラフトよりも強力で、敵の体を一瞬のうちに10分の１まで押しつぶします。

ナグラブト：グラブト系の中では最も威力があります。このテクニックを使うと敵の体は100分の１になり、その直後に大爆発を起こします。

## グランツ系

光線を発するテクニック。主人公だけが使えます。このテクニックの原理は、モタビア星の科学では、いまだ解明されていません。おそらく、アルゴル太陽系外の未知の文明によってもたらされたものと思われます。

グランツ：強力な光線で、敵を攻撃します。

ギグランツ：グランツよりもさらに強力なテクニック。ほとんどの敵は、多くのダメージを受けることでしょう。

ナグランツ：グランツ系の中では最も威力があります。この光線に当たって生き残れる敵は、まず、いないでしょう。

## シフタ系

シフタ：自分の戦闘能力を高くします。本来は、きびしい環境でも活動できることを目的とした、宇宙開発用のものです。

## ファンビア系

ファンビア：敵の生命力を奪い取り、自分のものにしてしまいます。本来は医療用のものです。

## クラッシュ系

メカの性能を低下させるテクニック。本来は、機械類の研究開発に使用されていたものです。

エイジア：このテクニックを使うと、メカはサビだらけになり、ぼろぼろと崩れていくでしょう。

プロセダン：メカを動かしているコンピューターを、一瞬にして破壊します。

コンテル：メカを動かしているコンピューターの働きを妨害して、特殊攻撃を封じます。

## メキド系

メキド：内なる怒りや悲しみをエネルギーに変えて、外部に開放するテクニックです。しかし、その原理は、モタビア星の科学ではいまだ解明されていません。ポジティブな力を発揮するグランツ系のテクニックと相対して、ネガティブな力を持つものといわれています。

## ガージ系

メカを爆発させるテクニック。本来は、工業用に開発されたものです。戦闘中のメカ1機に対して効力を発揮します。

ガージ：メカ1機を爆発させます。小さなメカなら、粉々になるでしょう。

ギガージ：ガージよりもさらに強力なテクニック。ほとんどのメカは破壊されてしまいます。

ナガージ：ガージ系の中では最も威力があります。このテクニックを受けたメカは、あとかたもなく吹き飛んでしまいます。

## サガージ系

ガージ系と同じく、メカを爆発させるテクニック。戦闘中のすべてのメカに対して効力を発揮します。

サガージ：すべてのメカを爆発させます。
ギサガージ：サガージよりもさらに強力なテクニック。
ナサガージ：サガージ系の中では最も威力があります。

## ジェネラ系

生物の成長を早めるテクニック。本来は、飼育や促成栽培のために使用されていたものです。

ジェネラ：生物1匹を急激に老化させます。動物なら歳をとって力が弱くなり、植物なら枯れ始めるでしょう。
サジェネラ：戦闘中のすべての生物を、急激に老化させます。

## ボルト系

神経の働きを停止させ、生物を死亡させるテクニック。本来は、麻酔用に開発されたものです。

ボルト：生物1匹を死亡させます。
サボルト：戦闘中のすべての生物を、死亡させます。

## シーザス系

シーザス：生物の特殊攻撃を封じるテクニック。生物の中枢神経を破壊するものです。

# 守備テクニック

## ドランク系

ドランク：生物の攻撃をミスさせます。本来は、医学・動物学用に開発されたものです。

## リミタ系

リミタ：生物を麻痺させます。本来は、医学用に開発されたものです。

## シンパロ系

シンパロ：生物に恐怖を感じさせ、逃げ出させるテクニックです。本来は脳の研究用に開発されたものです。

## フォルサ系

フォルサ：メカの攻撃をミスさせ、メカから逃げ出しやすくなります。メカのセンサーに、にせの情報を送り込むものです。

## リミテ系

リミテ：メカの動きを停止させるテクニック。本来は、量子力学の研究用に開発されたものです。

### シューツ系

守備力を高くするテクニック。本来は、脳の研究用に開発されたものです。

シューツ：味方１人の守備力を高くします。

サシューツ：味方全員の守備力を高くします。

### デバンド系

デバンド：空気密度の違う壁を作ることにより、味方のまわりにバリアを張ります。

### シュネラ系

戦闘中の動きを、よりすばやくするテクニック。

シュネラ：味方１人の動きをすばやくします。カウンタハンターだけが使えます。

サシュネラ：味方全員の動きをすばやくします。医者だけが使えます。



## 回復テクニック

### レスタ系

傷を急速に回復させるテクニック。味方１人に対して効力を発揮します。

レスタ：味方１人の傷を、少し回復させます。

ギレスタ：レスタよりもさらに効力のあるテクニック。味方１人の傷を、かなり回復させます。

ナレスタ：レスタ系の中では最も効力があります。生命力は最大まで回復します。

### サレスタ系

レスタ系と同じく、傷を急速に回復させます。味方全員に効力を発揮しますが、使えるのは医者だけです。

サレスタ：味方全員の傷を、少し回復させます。

ギサレスタ：サレスタよりもさらに効力があります。

ナサレスタ：サレスタ系の中では最も効力があります。

### サークラ系

自分の命を、味方に与えることができます。このテクニックは、レスタ系に比べると、ずっと古くから開発されていました。しかし、実際に使用されるのは、きわめてまれなことです。

サークラ：自分の命を、味方１人に与えます。味方の生命力は最大まで回復しますが、自分の命は失われます。

ナサークラ：自分の命を、味方全員に与えます。味方全員の生命力は最大まで回復しますが、自分の命は失われます。

### アンティ系

アンティ：体内の毒を、急速に消すテクニックです。バイオモンスターの毒を受けたときに効力を発揮しますが、使えるのは医者だけです。

### リバーサー系

リバーサー：死んだ仲間を生き返らせるテクニックです。移動中しか使用できません。

### その他のテクニック

リューカー：以前にセーブした街までもどることができます。

ヒーナス：建造物の内部の立体迷路から脱出できます。

## 旅のヒント

**■情報を集めながら、旅を進めよう！**

このものがたりには、たくさんの人々が出てきます。人々の話に耳を傾ければ、旅の進め方など、さまざまなことがわかるはずです。とくに初めて訪れた街では、その住人たちと積極的に話をしてみましょう。

また、ライブラリでも、いろいろな情報を得ることができます。たいせつな情報は、メモしておくといいでしょう。

**■旅の仲間を見つけるには……。**

長く苦しい旅も、仲間がいれば心強いものです。主人公と同じ思いを持ち、いっしょに旅をしたいと願っている人々が、この世界のどこかに、きっといるはずです。彼らは、噂を聞いて、主人公の家を訪ねてくるにちがいありません。ときどきは、家にもどってみるといいでしょう。

**■左手に盾を持って、戦おう！**

数ある防具の中でも、盾（シールドやエーメル）は高い守備力があります。戦うときには、なるべく左手に盾を持つといいでしょう。とくにHPや守備力の低い仲間には、必ず盾を装備してあげましょう。でも、両手に盾を持つと、攻撃ができなくなるので、気をつけて！

# 使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

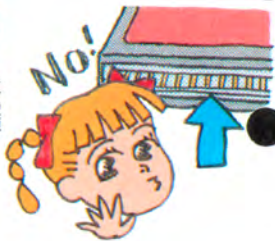
## 電源OFFを まず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

## カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

## 端子部には触れないで

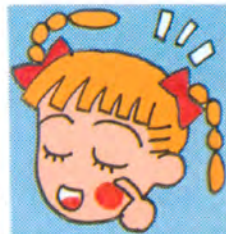
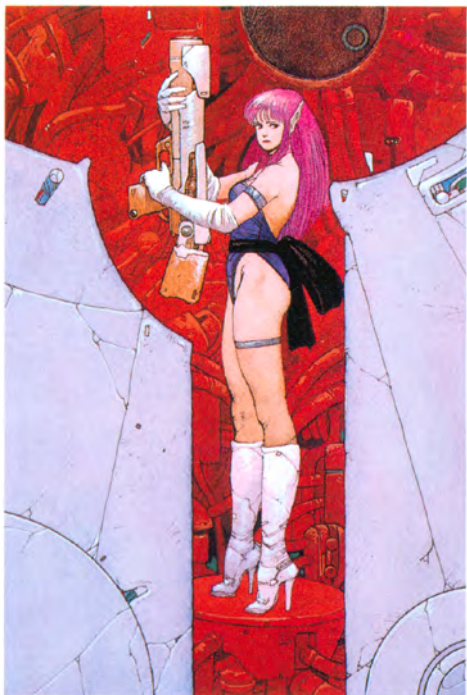
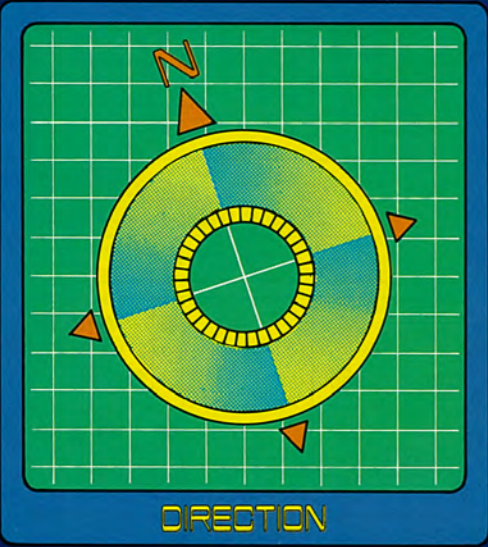
カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

## 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

## 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

## ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

PHANTASY STAR II
TM
モタビア星MAP
北の橋
シュレーン工場跡地
オブタノ
アリマーヤ
グリーンダム
ニドの塔
バイオシステム
(生態開発・遺伝子研究所)
パセオ
(モタビア州都)
モタビア湖
イエローダム
ブルーダム
アメダス
(気象コントロールシステム)
レッドダム
DIRECTION
N
SEGA

# テクニック TECHNIQUES

## 攻撃テクニック

| テクニック名 | 消費TP | 使用時 | 対象 | 範囲 | 効果 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フォイエ | 2 | 攻 | 敵 | 単 | 15ダメージを与える | ● | | | ● | ● | ● | ● | ● |
| ギフォイエ | 6 | 攻 | 敵 | 単 | 40ダメージを与える | ● | | | | ● | | | ● |
| ナフォイエ | 12 | 攻 | 敵 | 単 | 130ダメージを与える | ● | | | | | | | |
| ザン | 4 | 攻 | 敵 | グ | 20ダメージを与える | ● | | | | ● | ● | ● | ● |
| ギザン | 7 | 攻 | 敵 | グ | 30ダメージを与える | ● | | | | ● | | ● | ● |
| ナザン | 11 | 攻 | 敵 | グ | 100ダメージを与える | ● | | | | | | | ● |
| グラブト | 8 | 攻 | 敵 | 全 | 20ダメージを与える | ● | | | ● | ● | | ● | ● |
| ギグラブト | 12 | 攻 | 敵 | 全 | 40ダメージを与える | ● | | | ● | ● | | | ● |
| ナグラブト | 20 | 攻 | 敵 | 全 | 80ダメージを与える | | | | | | | | ● |
| グランツ | 6 | 攻 | 敵 | 単 | 30ダメージを与える | ● | | | | | | | |
| ギグランツ | 13 | 攻 | 敵 | 単 | 80ダメージを与える | ● | | | | | | | |
| ナグランツ | 20 | 攻 | 敵 | 単 | 150ダメージを与える | ● | | | | | | | |
| シフタ | 5 | 攻 | 自 | 単 | 戦闘能力をアップする | | | | | | ● | | |
| ファンビア | 2 | 攻 | 自 | 単 | 敵のHPを奪い取る | | | | | | ● | | |
| エイジア | 4 | 攻 | メ | グ | 23ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| プロセダン | 8 | 攻 | メ | 単 | メカを一瞬のうちに破壊する | | | | | | | ● | |
| コンテル | 6 | 攻 | メ | 単 | メカの特殊攻撃を封じる | | | | | | | ● | |
| メキド | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |
| ガージ | 1 | 攻 | メ | 単 | 20ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| ギガージ | 5 | 攻 | メ | 単 | 60ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| ナガージ | 15 | 攻 | メ | 単 | 150ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| サガージ | 3 | 攻 | メ | 全 | 20ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| ギサガージ | 15 | 攻 | メ | 全 | 60ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| ナサガージ | 27 | 攻 | メ | 全 | 150ダメージを与える | | | | | | | ● | |
| ジェネラ | 1 | 攻 | 生 | 単 | 生物を急に老化させる | | | | | ● | | | |
| サジェネラ | 3 | 攻 | 生 | 全 | | | | | | ● | | | |
| ボルト | 8 | 攻 | 生 | 単 | 生物を死亡させる | | | | | ● | | | |
| サボルト | 16 | 攻 | 生 | グ | | | | | | ● | | | |
| シーザス | 6 | 攻 | 生 | 単 | 生物の特殊攻撃を封じる | | | | | ● | | | |

## 守備テクニック

| テクニック名 | 消費TP | 使用時 | 対象 | 範囲 | 効果 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドランク | 2 | 守 | 生 | 単 | 生物の攻撃をミスさせる | | | | | ● | | | |
| リミタ | 3 | 守 | 生 | 単 | 生物の動きを麻痺させる | | | | | ● | | | |
| シンバロ | 4 | 守 | 生 | 全 | 生物を逃げ出させる | | | | | ● | | | |
| フォルサ | 2 | 守 | メ | グ | メカの攻撃をミスさせる | | | | | | | ● | |
| リミテ | 3 | 守 | メ | 単 | メカの動きを停止させる | | | | | | | ● | |
| シューツ | 3 | 守 | 味 | 単 | 味方の守備力をアップする | | | | ● | | | | |
| サシューツ | 8 | 守 | 味 | 全 | | | | | ● | | | | |
| デバンド | 4 | 守 | 味 | 全 | 味方のまわりにバリアを張る | | | | ● | | | | |
| シュネラ | 2 | 守 | 味 | 単 | 味方の動きをすばやくする | | | | | | ● | | |
| サシュネラ | 6 | 守 | 味 | 全 | | | | | ● | | | | |

## 回復テクニック

| テクニック名 | 消費TP | 使用時 | 対象 | 範囲 | 効果 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レスタ | 3 | 守移 | 味 | 単 | HPを20ポイント回復させる | ● | ● | | ● | ● | | | ● |
| ギレスタ | 7 | 守移 | 味 | 単 | HPを60ポイント回復させる | ● | | | ● | ● | | | ● |
| ナレスタ | 13 | 守移 | 味 | 単 | HPを最大まで回復させる | | | | ● | | | | |
| サレスタ | 13 | 守移 | 味 | 全 | HPを20ポイント回復させる | | | | ● | | | | |
| ギサレスタ | 29 | 守移 | 味 | 全 | HPを60ポイント回復させる | | | | ● | | | | |
| ナサレスタ | 53 | 守移 | 味 | 全 | HPを最大まで回復させる | | | | ● | | | | |
| サークラ | 1 | 守移 | 味 | 単 | 味方のHPを最大まで回復させるが、自分の命は失われる | | ● | | ● | | | | |
| ナサークラ | 1 | 守移 | 味 | 全 | | | ● | | ● | | | | |
| アンティ | 2 | 移 | 味 | 単 | 体内の毒を消す | | ● | | ● | | | | |
| リバーサー | 30 | 移 | 味 | 単 | 味方を生き返らせる | ● | | | ● | | | | |

## その他のテクニック

| テクニック名 | 消費TP | 使用時 | 対象 | 範囲 | 効果 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リューカー | 8 | 移 | 味 | 全 | セーブした街までもどれる | ● | | | | | | | ● |
| ヒーナス | 4 | 移 | 味 | 全 | 迷路や建物から脱出できる | ● | | | | | | | ● |
| ムシカ | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? | ? |

### 使用タイプ★の見方

テクニックにはそれぞれ、使えるとき(使用時)、使える相手(対象)、使ったときに効力のある数(範囲)が決められています。

**使用時**
- 攻：攻撃のときに使えます。
- 守：守備のときに使えます。
- 移：移動のときに使えます。

**対象**
- 敵：すべての敵(生物とメカ)に使えます。
- 生：生物に使えます。
- メ：メカに使えます。
- 味：味方に使えます。
- 自：自分に使えます。

**範囲**
- 単：1人、1匹、1機に対して使えます。
- グ：1グループに使えます。
- 全：対象全員に使えます。

# 武器と防具 WEAPONS & ARMORS

## 剣・刀

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ナイフ | 100 | パセオ | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| ダガー | 200 | パセオ | | | ● | | ● | | ● | ● |
| メス | 180 | パセオ | | | | ● | ● | | | |
| スチールクロー | 80 | パセオ | | ● | | | | | | |
| スライサー | 2000 | | | | | | | ● | | |
| ソード | 1200 | アリマーヤ | 両 | | | | | | | |
| ムチ | 1400 | | | | | | | ● | | |
| セラミックソード | 3200 | | 両 | | | | | | | |
| セラミックナイフ | 2800 | オプタノ | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

## 銃

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ボウガン | 300 | パセオ | 両 | | 両 | | 両 | | 両 | |
| ソニックガン | 640 | パセオ | ● | | ● | | ● | | ● | |
| ショットガン | 800 | アリマーヤ | | | 両 | | | | 両 | |
| サイレントショット | 920 | オプタノ | | | | 両 | | | | |
| ポイズンショット | 1700 | | | | | ● | ● | | | |
| アシドショット | 4800 | | | | | ● | ● | | | |
| カノン | 2200 | | | | 両 | | | | 両 | |
| バルカン | 12600 | | | | 両 | | | | | |

## 盾

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カーボンシールド | 540 | パセオ | ● | | ● | | ● | | ● | |
| カーボンエーメル | 420 | パセオ | | | | ● | | ● | | ● |
| グラスシールド | 1200 | オプタノ | ● | | ● | | ● | | ● | |
| グラスエーメル | 1360 | | | | | ● | | ● | | ● |

## 帽子・メット

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘッドギア | 120 | パセオ | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| リボン | 80 | | | ● | | | | | | |
| グラスギア | 430 | オプタノ | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| シルバーリボン | 380 | オプタノ | | ● | | | | | | |
| シルバークラウン | 470 | | | | | ● | | ● | | ● |
| チタンギア | 1400 | | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| チタンメット | 3700 | | ● | | | | | | ● | |

## 服・鎧

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カーボンスーツ | 128 | パセオ | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| カーボンベスト | 120 | パセオ | | ● | | | | | | |
| グラスコート | 300 | パセオ | ● | | ● | | ● | | ● | |
| グラスマント | 420 | オプタノ | | | | ● | | ● | | ● |
| グラスベスト | 280 | オプタノ | | ● | | | | | | |
| チタンアーマー | 5600 | | | | ● | | | | ● | |
| チタンフィブリラ | 6300 | | | | | ● | | ● | | |
| チタンチェスト | 5400 | | ● | | | | ● | | | |

## 靴・ブーツ

| 武器・防具名 | 値段(メセタ) | 売っている街 | 主人公 | ネイ | ハンター | 医者 | 学者 | カウンタハンター | ジャンク屋 | どろぼう |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レザーシューズ | 240 | | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| エスパドリュー | 180 | | | ● | | | | | | |
| レザーブーツ | 1000 | | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| ナイフブーツ | 4200 | | | ● | | | | ● | | |
| ロングブーツ | 6800 | | | | | | | ● | | |

☆両…両手に装備する武器
☆あいている欄には、自分で見つけた武器・防具を書き込もう！